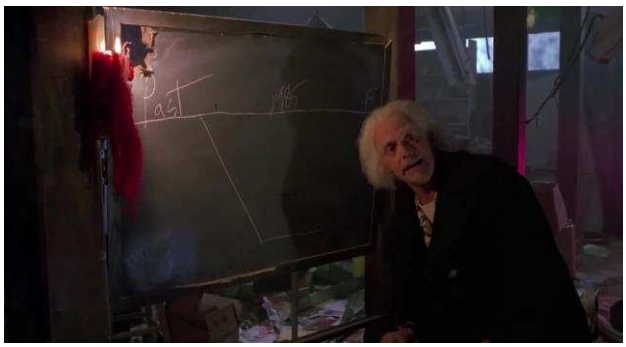
Ucronia, counterfactual history *e didattica: provocazione o possibilità concreta?*

Cos'è l'ucronia? Dal francese *uchronie*, coniato dal filosofo Charles Renouvier e apparso nel 1857[1], il termine equivale all'inglese *alternate history*. In italiano compare a partire dall'inizio del '900. Molto spesso, per indicare le riflessioni ucroniche si usa l'espressione *What if?*, con allusione alla loro natura ipotetica. In sé, l'ucronia «consiste nella sostituzione di avvenimenti realmente accaduti in un determinato periodo storico con altri, frutto di fantasia ma verosimili[2]», e si basa sul concetto di "condizionale controfattuale", un «enunciato condizionale al congiuntivo (corrispondente a quello che in grammatica è detto periodo ipotetico dell'irrealtà), la cui protasi enuncia un'ipotesi che è contraria a quanto è realmente accaduto, mentre l'apodosi enuncia la conseguenza che sarebbe derivata da quell'ipotesi[3]». I condizionali controfattuali ricevono notevole attenzione in una vasta gamma di discipline: esempi evidenti sono la matematica e la logica. Tale interesse si spiega con la capacità dei condizionali controfattuali di aiutare a chiarire la causalità di alcune concatenazioni di eventi, il che ne illumina il valore nell'ambito della riflessione storica. Cosa sarebbe accaduto se alcuni eventi noti non si fossero svolti come li conosciamo? Da quali condizioni di partenza discende il quadro storico contemporaneo? Tali domande sono meno oziose di quanto possano apparire a prima vista, e simili valutazioni sono assai antiche: lo stesso Tito Livio (IX 17-19) ragionò su cosa sarebbe accaduto se Alessandro Magno si fosse scontrato con la nascente potenza romana.

La letteratura ucronica di svago: racconti, romanzi, film e fumetti. L'ucronia ha trovato le sue più note applicazioni nella letteratura fantastica, con esempi celebri quali *La svastica sul sole* di Philip K. Dick[4] e *Fatherland* di Robert D. Harris[5]: esiste altresì un filone di cinema ucronico, con esempi indipendenti dalla letteratura (*It Happened Here*, GB 1965) e altri a essa ispirati (*Delitto di stato*, USA 1994, tratto da *Fatherland*). Di solito, i contesti storici preferiti dalla letteratura/cinematografia ucronica coinvolgono versioni alternative della Seconda guerra mondiale con l'Asse come vincitrice (come negli esempi precedenti; a questi vale la pena accostare la *Trilogia di Occidente* di Mario Farneti[6], con un regime fascista neutrale durante la guerra e poi prima potenza mondiale), Imperi romani dalla lunghissima durata (nelle opere di Robert Silverberg[7] e Sophia McDougall[8], nonché in un'altra opera dello stesso Farneti[9]), Medioevi caratterizzati da scoperte geografiche e/o tecnologiche anticipate (la saga di Harry Harrison *Il Martello e la Croce*[10]) o, nell'ambito della letteratura americana, evoluzioni differenti della guerra di indipendenza o di quella di secessione: in generale, si tratta di periodi storici attraenti e affascinanti, o di scenari storicamente e politicamente coinvolgenti per il pubblico[11]. Accanto a riflessioni semplificate sulla teoria degli universi paralleli e sul concetto di "multiverso", il tema dell'ucronia appare diffusamente nei grandi universi dei *comics* DC e Marvel: in entrambi, il genere del *What if?* è particolarmente gettonato, ed esistono complesse cosmologie multidimensionali[12], ben note agli *aficionados* e di recente trapiantate anche nel cinema.

[1] Charles Renouvier (1815-1903), *Uchronie. L'Utopie dans l'Histoire*, Paris (1857), 1876 (ed. integrale).
[2] http://www.treccani.it/enciclopedia/ucronia_%28Lessico-del-XXI-Secolo%29/.
[3] http://www.treccani.it/enciclopedia/condizionale-controfattuale_%28Dizionario-di-filosofia%29/.
[4] Philip K. Dick, *The Man in the High Castle*, New York 1962 (trad. it. *La svastica sul sole*, Piacenza 1965).
[5] Robert D. Harris, *Fatherland*, London 1992 (trad. it. *Fatherland*, Milano 1992).
[6] Mario Farneti, *Occidente*, *Attacco all'Occidente*, *Nuovo Impero d'Occidente*, Milano 2001-2006.
[7] Robert Silverberg, *Roma Eterna*, New York 2003 (trad. it. *Roma Eterna*, Bologna 2006).
[8] Sophia McDougall, *Romanitas*, *Rome Burning*, *Savage City*, London 2005-2010 (trad. it. *Romanitas*, *Roma brucia*, *Il sangue di Roma*, Roma 2006-2014).
[9] M. Farneti, *Imperium Solis*, Milano 2009.
[10] Harry Harrison, *The Hammer and the Cross*, *One King's Way*, *King and Emperor*, New York 1993-1996 (trad. it. *La via degli dèi*, *Il trono di Asgard*, *Il re e l'impero*, Milano 1995-1997).
[11] Per più complete e organizzate liste e bibliografie di romanzi, racconti, storie e in genere di materiale a tema ucronico, vd. https://carlomenzinger.wordpress.com/2012/11/25/1098/; http://www.uchronia.net/.
[12] Per il multiverso DC, vd. http://www.fumettologica.it/2014/09/multiverso-dc-comics-morrison/; per quello Marvel, vd. https://it.wikipedia.org/wiki/Universo_Marvel#Universi/Terre/Continuity.

Dalla letteratura ucronica "alta"… L'ucronia non esiste solo come letteratura di genere e di nicchia, per sua stessa natura bollata come narrativa "bassa". Vi sono esempi, certo più sporadici, di letteratura "alta" che si basano, per intero o solo in parte, sui meccanismi del *What if?* e della controfattualità. Fra gli altri, spiccano autori come il già citato Philip K. Dick, ormai definitivamente emancipato da certi stigmi[13], o pesi massimi come José Saramago. Nel suo *História do cerco de Lisboa* [14], il grande scrittore portoghese delinea due narrazioni parallele e reciprocamente compenetrate: la prima, quella di un correttore di bozze intento a rivedere un testo sulla conquista della futura capitale lusitana (1° luglio-25 ottobre 1147), che cede a un'irresistibile impulso e individua un potenziale *turning point* della storia nel momento in cui un gruppo di crociati in viaggio verso la Terrasanta decide di aiutare il re Alfonso I Henriques nell'impresa; la seconda, quella dell'assedio stesso, durante il quale la banda di crociati non assiste i portoghesi come realmente accaduto, introducendo così una nuova *timeline*, differente da quella a noi nota.



… Alla *counterfactual history*. A partire dai concetti di *turning point*[15] (o *point of divergence*) e di *timeline* alternative, hanno ragionato sull'ucronia sia la cultura *pop* (si pensi alla trilogia di *Back to the Future*, USA 1985-1990, o al romanzo di Michael Crichton *Timeline*[16], da cui fu tratto nel 2003 un omonimo film di scarso successo: in entrambe le vicende il tema ucronico è arricchito da quello fantascientifico del viaggio nel tempo), sia rappresentanti della cultura "alta", fra cui storici ed esponenti politici. In quest'ultimo contesto, i temi ucronici hanno avuto un certo successo nel mondo anglosassone. Il primo e fra i più celebri classici dell'ucronia è l'antologia *If It Happened Otherwise*[17] (1931), in cui l'intellettuale britannico John Collings Squire raccoglie vari saggi controfattuali a firma non solo di storici, ma anche di politici (perlopiù connazionali), fra i quali Winston Churchill[18], Herbert A.L. Fisher[19] e Harold G. Nicolson[20]. Proprio nella cultura anglosassone, che non ha mai voluto condannare senza riserve le prospettive ucroniche, si è cercato di legittimare un loro prudente utilizzo storiografico, distinguendo fra *alternate history*[21] (con accezione narrativa e letteraria) e *counterfactual history*[22] (con accezione storiografica e "quasi-scientifica"): non è un caso che quest'ultima categoria faccia esplicito riferimento al pensiero controfattuale[23].

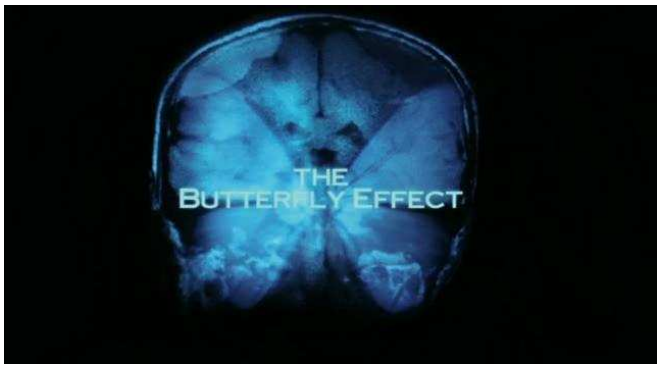
[13] Andrea Rondini, *Sociologia della letteratura: un profilo storico*, Milano 2002, 133.
[14] José Saramago, *História do cerco de Lisboa*, Alfragide 1989 (trad. it. *Storia dell'assedio di Lisbona*, Milano 1990).
[15] Cfr. Randall Collins, *Turning Points, Bottlenecks, and the Fallacies of Counterfactual History*, «Sociol. Forum», XXII/3, 2007, 247-269; Robert Vogt, *"If the Stranger hadn't been there! … But he was!" Causal, Virtual and Evaluative Dimensions of Turning Points in Alternate Histories, Science-Fiction Stories and Multiverse Narratives*, in Ansgar Nünning, Kai Marcel Sicks (eds.), *Turning Points. Concepts and Narratives of Change in Literature and Other Media*, Berlin/Boston 2012, 107-124.
[16] Michael Crichton, *Timeline*, New York 1999 (trad. it. *Timeline*, Milano 1999).
[17] John Collings Squire (ed.), *If It Happened Otherwise. Lapses into Imaginary History*, London 1931 (trad. it. *Se la storia fosse andata diversamente. Saggi di storia virtuale*, Milano 1999).
[18] Winston Churchill, *If Lee Had NOT Won the Battle of Gettysburg*, «WHM», XLIV/4, 1961, 243-251 (disponibile *online* presso http://content.wisconsinhistory.org/cdm/compoundobject/collection/wmh/id/50192/show/50108/rec/1).
[19] Herbert A.L. Fisher (1865-1940), storico e politico liberale britannico, *President of the Board of Education* nel gabinetto Lloyd George (1916-1922): *If Napoleon Had Escaped to America*.
[20] Harold G. Nicolson (1886-1968), diplomatico e politico britannico, marito della scrittrice Vita Sackville-West: *If Byron Had Become King of Greece*.
[21] Karen Hellekson, *The Alternate History. Refiguring Historical Time*, Kent (OH) 2001.
[22] Cfr. Martin Bunzl, *Counterfactual History: A User's Guide*, «AHR», CIX/3, 2004, 845-858 (disponibile *online* presso https://pseudoerasmus.files.wordpress.com/2017/01/bunzl-2004.pdf); Grant Rodwell, *Counterfactual Histories and the Nature of History*, in Id., *Whose History? Engaging History Students through Historical Fiction*, Adelaide 2013, chap. 7, 81-98 (disponibile *online* presso http://www.jstor.org/stable/10.20851/j.ctt1t304sf.12?seq=1#page_scan_tab_contents).
[23] Roland Wenzlhuemer, *Counterfactual Thinking as a Scientific Method*, «HSR», XXXIV/2 (CXXVIII), 2009, 27-54.

Un *revival* dell'evenemenzialità e dell'*histoire-bataille*? Dagli anni '80 del XX secolo, sempre grazie a storici anglosassoni – e forse in connessione con il presunto, ancorché temporaneo, trionfo della "fine della storia[24]" – l'ipotesi ucronica raggiunge una visibilità del tutto nuova. Fra i principali ispiratori di questa *New Wave* è certo Niall C. Ferguson, storico britannico assai critico nei confronti della *longue durée* della *Nouvelle Histoire*, e favorevole a una rinnovata centralità dell'approccio evenemenziale e dell'attenzione alle scelte dei singoli individui (soprattutto se grandi statisti e condottieri)[25]: alla luce di tale impianto metodologico, Ferguson cura la pubblicazione di *Virtual History: Alternatives and Counterfactuals*[26], una scelta di saggi centrati sull'analisi e la rivisitazione di alcuni dei grandi eventi e fenomeni traumatici della storia occidentale moderna, dalla guerra civile inglese alla guerra d'indipendenza americana, dalle guerre mondiali alla guerra fredda e alle vicende legate a leader iconici come John F. Kennedy e Michail S. Gorbačëv.

Nello stesso periodo, si manifesta una corrente "polemologica" della *counterfactual history*, in particolare negli USA[27]: ciò non stupisce, se si pensa a quanto sia frequente la scelta, come *point of divergence*, di un celebre scontro militare o di un conflitto. È in linea con tale tendenza, a cavallo del millennio, la pubblicazione (a cura dello storico militare americano Robert Cowley) di tre nuove raccolte di contributi intitolate *What If?*, due di "storia" generale[28] e una di "storia" americana[29]. Molti degli episodi militari ivi trattati hanno in comune una certa notorietà – anche per i non specialisti – e sono perlopiù ammantati di toni epici, caricati di eccessiva importanza strategica e, talvolta, di atmosfere politico-ideologiche fin troppo attuali e contemporanee. Esempi significativi sono le battaglie di Maratona e Salamina (490/480 a.C.), del Granico (334 a.C.), di Teutoburgo (9 d.C.), il secondo assedio di Costantinopoli (717), la battaglia di Poitiers (732), di Lechfeld (955), di Lepanto (1571), il fallito sbarco spagnolo nelle isole britanniche (1588), la battaglia di Vienna (1683), di Gettysburg (1863), la prima battaglia della Marna (1914) e la battaglia d'Inghilterra (1940). Per quanto suggestivi, in alcuni di questi saggi risalta, se non la parzialità dell'autore, la notevole disinvoltura con cui si fanno discendere conseguenze eccessive da un unico evento, sia pure storicamente centrale. Emblematiche le considerazioni del classicista Victor D. Hanson, che immagina una vittoria persiana a Salamina e che afferma: «There are few moments in history when so much was decided in so little time as the naval encounter between the Greeks and Persians at Salamis in 480 B.C. […] Salamis was more than just a battle. It was the supreme confrontation between East and West, in which all manner of futures were either set in motion or denied[30]».

[24] Francis Fukuyama, *The End of History and the Last Man*, London 1992 (trad. it. *La fine della storia e l'ultimo uomo*, Milano 1992).
[25] Cfr. *Is history driven by individuals, or larger forces?* (https://www.youtube.com/watch?v=UWeDxvD-o2g).
[26] Niall C. Ferguson (ed.), *Virtual History: Alternatives and Counterfactuals*, London 1997 (l'edizione 1999 è disponibile *online* presso http://shora.tabriz.ir/Uploads/83/cms/user/File/657/E_Book/History/VIRTUAL%20HISTORY.pdf): sull'approccio ideologico e metodologico, vd. Id., *Virtual History: Towards a 'chaotic' theory of the past*, 1-90.
[27] *What If? The Greatest Might Have Beens of Military History*, «MHQ», February 1998.
[28] Robert Cowley (ed.), *What If? The World's Foremost Military Historians Imagine What Might Have Been*, New York 1999 (trad. it. *La storia fatta con i se. Se Napoleone avesse vinto a Waterloo e altri eventi che avrebbero potuto cambiare il mondo*, Milano 2001); Id. (ed.), *What If? 2. More What If? Eminent Historians Imagine What Might Have Been*, New York 2001 (trad. it. *Se Lenin non avesse fatto la rivoluzione. Nuove ipotesi di storia fatta con i se*, Milano 2002).
[29] R. Cowley (ed.), *What Ifs? of American History*. *Eminent Historians Imagine What Might Have Been*, New York 2003.
[30] Victor D. Hanson, *No Glory That Was Greece. The Persians win at Salamis, 480 B.C.*, in R. Cowley (ed.), *What if?*, cit., 15-35.

Limiti e critiche[31]**: quale *counterfactual history*?** Non sempre tali approcci rispettano una regola fondamentale che gli stessi "controfattualisti" più accorti si sono dati: la cosiddetta *minimal-rewrite rule*[32]. In base a essa, è auspicabile contenere il più possibile la portata dei cambiamenti, dal momento che – fatalmente – un solo intervento nella normale sequenza degli eventi sarebbe già foriero di



ulteriori, potenziali mutamenti, che a loro volta avrebbero (o meno) potuto innescare una cascata di conseguenze imprevedibili, in linea con la nota "teoria del caos": vale a dire, lo studio attraverso modelli della fisica matematica dei sistemi fisici che esibiscono una sensibilità esponenziale rispetto alle condizioni iniziali o, più chiaramente, dei sistemi in cui, perturbando il dato iniziale, si ottengono comportamenti completamente diversi[33]. In parole povere, l'ucronia più plausibile è quella che cambia la storia il meno possibile. Che l'esito di una battaglia sia determinante per gli eventi successivi è lapalissiano. Tuttavia, dimenticare che le premesse di quella stessa battaglia non si trovano in una lunga catena di eventi, ma in una vasta, complessa e sistemica rete che coinvolge eventi, processi e fenomeni è, nella migliore delle ipotesi, assai miope: banalmente, la situazione di un dato momento storico si spiega non con una sola, ma con molte premesse, perlopiù non puntuali. Invero, la priorità – per non dire l'esclusività – garantita all'evenemenziale da certa *counterfactual history* lascia perplessi, anche perché lo stesso concetto di *timeline* appare una rischiosa semplificazione da sostituire, forse, con il concetto di *timenet*.

Ma i problemi della *counterfactual history* non finiscono qui: se una sua versione poco prudente pare discutibile, alcuni attacchi che le sono stati mossi sembrano bizzarri. All'estremo, una lunga tradizione di ispirazione realista e materialista l'ha esplicitamente bollata come nostalgia reazionaria[34] e pericolosa esaltazione postmoderna[35]. Ancorché profondamente umana, oltre che innegabilmente diffusa come genere letterario e "meta-storiografico", non si può che riconoscerlo: l'ucronia non ha mai ricevuto un definitivo crisma ufficiale. Recepita infatti come mero gusto per il fantastico, alla meglio può essere diffusamente accettata come *divertissement* intellettuale[36], non solo priva di qualsivoglia utilità concreta, ma persino fuorviante se approcciata dallo storico di professione. In tal senso, l'ucronia può essere intesa soltanto nella limitatissima accezione di "storia alternativa", mai come storia che – dopotutto – è stata plausibilmente possibile o almeno recepita come tale.

[31] Cfr. Aviezer Tucker, *Historiographical Counterfactuals and Historical Contingency*, «H&T», XXXVIII/2, 1999, 264-276; Id., *Our Knowledge of the Past: A Philosophy of Historiography*, Cambridge 2004; Elazar Weinryb, *Historiographic Counterfactuals*, in A. Tucker (ed.), *A Companion to the Philosophy of History and Historiography*, Hoboken (NJ) 2011, chap. 8.

[32] Giovanni Capoccia, R. Daniel Kelemen, *The Study of Critical Junctures: Theory, Narrative, and Counterfactuals in Historical Institutionalism*, «World Politics», LIX/3, 2007, 356 (disponibile *online* presso https://www.researchgate.net/profile/R_Kelemen/publication/242426654_The_Study_of_Critical_Junctures_Theory_Narrative_and_Counterfactuals_in_Institutional_Theory/links/57312c9208aed286ca0dc9c2.pdf).

[33] Edward Ott, *Chaos in Dynamical Systems*, Cambridge 2002, 15-19. Per ulteriori suggestioni *pop*, si pensi al concetto denominato "effetto farfalla" e al noto film di fantascienza *Butterfly Effect* (2004).

[34] Lo stesso J. Collings Squire – come vari intellettuali britannici degli anni '20-'30 – fu vicino a organizzazioni fasciste o filo-fasciste quali il *January Club* e la *British Union of Fascists*: vd. Claudia Baldoli, *Exporting Fascism: Italian Fascists and Britain's Italians in the 1930s*, New York 2003, 103. Oggi, celebri sostenitori della *counterfactual history*, come N.C. Ferguson e V.D. Hanson, sono altresì riconducibili a un'area politico-ideologica *neocon*.

[35] Richard J. Evans, *Altered Pasts: Counterfactuals in History*, Lebanon (NH) 2013; per recensioni e valutazioni storiografiche sulla questione, si vedano https://www.telegraph.co.uk/culture/books/bookreviews/10767153/Altered-Pasts-by-Richard-J-Evans-review.html; https://www.theguardian.com/books/2014/apr/17/altered-pasts-counterfactuals-in-history-review; http://booksandjournals.brillonline.com/content/journals/10.1163/18722636-12341344.

[36] Cfr. Benedetto Croce, *La storia come pensiero e come azione*, cap. IV, *Il significato storico della necessità*, Roma-Bari 1938; Edward H. Carr, *What Is History?*, Cambridge 1961 (trad. it. *Sei lezioni sulla storia*, Torino 1966). Cfr. M. Bunzl, *Counterfactual History*, cit., 845.

Il pensiero controfattuale, fra attualità e quotidianità. Fra tanti limiti, problemi e rischi, a che servono l'ucronia e la *counterfactual history*? Ha senso parlarne in relazione con la didattica? A questa domanda sono state date diverse risposte, alcune delle quali possibiliste[37]. Di sicuro, non si può affermare che il pensiero controfattuale o, tantomeno, quello ucronico siano estranei al quotidiano: in un certo senso, ognuno di noi pensa "controfattualmente" quando, in seguito a qualche evento (perlopiù spiacevole, ma non è detto), ci chiediamo cosa sarebbe accaduto se le nostre azioni o la concatenazione causale che l'hanno preceduto fossero state differenti. Allo stesso tempo, gettiamo le basi per un futuro ragionamento ucronico ogni volta che pensiamo ai possibili esiti di una qualche scelta: una volta effettuata, e in seguito al verificarsi delle sue conseguenze reali, vale forse la pena interrogarsi su cosa sarebbe cambiato se la scelta fosse stata un'altra. Il problema, beninteso, è che non c'è alcun modo per rispondere con precisione a tali domande, il che delegittima qualunque valutazione concreta, quantomeno da un punto di vista aderente alla realtà esperibile.

L'ucronia come potenzialità: i giochi di simulazione. Forse, nell'ucronia e nel pensiero controfattuale sono da individuare nuove prospettive, se non di ricerca, di didattiche innovative. Una delle maggiori critiche mosse alla storiografia scientifica è l'impossibilità di una sperimentazione ripetibile: gli storici hanno a che fare con situazioni e contesti dati e già avvenuti che non possono rivedere in laboratorio, dal momento che è poco etico sperimentare su campioni di società umane così come può fare un *hard scientist*. In certa misura, ciò può anche valere per le scienze umane e sociali, che però possono almeno lavorare sul presente: dato che il campo d'azione degli storici è il passato, questa eventualità non è loro garantita. In tal senso, la simulazione – sempre imperfetta: non è possibile replicare tutte le condizioni di partenza – può essere ritenuta un potenziale, ancorché impreciso sostitutivo. La simulazioni storiche sono una realtà da quando, fra la fine del XVIII e l'inizio del XIX secolo, ufficiali tedeschi d'accademia (in particolare prussiani), creano il *wargame*[38]. Inizialmente materia di formazione militare, esso si diffonde come gioco "civile" dal principio del '900, per poi diventare divertimento di massa a partire dalla metà del secolo[39]. In seguito, attraverso giochi come *Diplomacy* (1954) e il celebre *RisiKo!* (*Risk*, 1957), il *wargame* si sviluppa in varianti sempre diverse, fino a definire l'attuale modello di gioco di strategia e simulazione, *boardgame* o *videogame*, con capisaldi come *Axis & Allies* (1981), *Civilization* (1991), *Age of Empires* (1997), *Total War* ed *Europa Universalis* (2000), *Hearts of Iron* (2002) e *Victoria* (2003), in un vasto panorama che oggi è impossibile delineare nella sua completezza[40].

[37] Cfr. Scott L. Roberts, *Using Counterfactual History to Enhance Students' Historical Understanding*, «Social Studies», CII/3, 2011, 117-123; Tim Huijgen, Paul Holthuis, *Towards bad history? A call for the use of counterfactual historical reasoning in history education*, «Historical Encounters», 2014, I/1, 103-110 (disponibile *online* presso http://hej.hermes-history.net/index.php/HEJ/article/view/36); vd. anche Antonio Brusa, *E se Alessandro avesse combattuto contro i Romani? Problemi teorici e pratici di didattica controfattuale*, gennaio 2015 (disponibile *online* presso http://www.historialudens.it/didattica-della-storia/182-e-se-alessandro-avesse-combattuto-contro-i-romani.html).

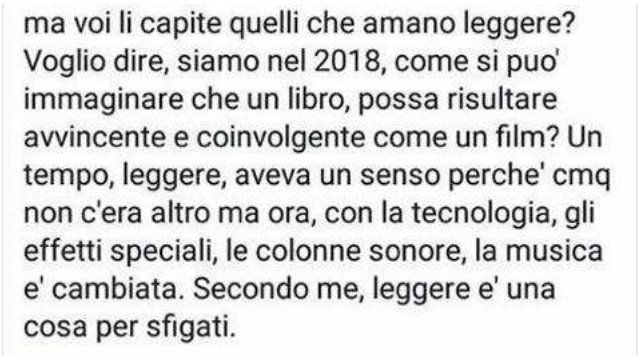
[38] Cfr. Max Boot, *War Made New: Technology, Warfare, and the Course of History, 1500 to Today*, London 2006, 122; Keith Burgun, *Game Design Theory. A New Philosophy for Understanding Games*, Boca Raton (FL) 2013, 71-72.

[39] Parlando del gioco in quanto elemento culturale e sociale, non si può prescindere da Johan Huizinga, *Homo ludens. Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*, Amsterdam 1938 (trad. it. *Homo ludens*, Milano 1967).

[40] Specialista dei *grand strategy video games* è la svedese *Paradox Interactive*: con vari giochi raggruppati in serie tematiche, ciascuna di esse si concentra su un periodo storico, così da offrire un'ampia scelta fra Medioevo (*Crusader Kings*), età moderna (*Europa Universalis*), "Lungo Ottocento" (*Victoria*) e seconda guerra mondiale (*Hearts of Iron*).

Il cosiddetto *grand strategy video game* di oggi, sia pure nelle sue inevitabili inesattezze e semplificazioni, è un'affascinante e utilissima palestra storica che, se certamente non può sostituire nell'apprendimento la storiografia tradizionale (anche perché troppo impegnativo, distraente e totalizzante), può però offrire spunti di riflessione o, semplicemente, far nascere un rinnovato interesse per periodi e temi "noiosi", così come la curiosità di porre nuove domande[41].

Perché impostare un laboratorio di storia sul tema dell'ucronia? E perché no? I temi dell'ucronia, delle linee temporali alternative e degli universi paralleli fanno ormai parte di un'indefinita quanto affascinante *twilight zone* fra scienza e cultura di massa: è molto probabile che, in una classe di studenti adolescenti, numerosi siano quelli in grado di raccogliere la maggior parte delle suggestioni *pop* disseminate fra le pagine di questa breve riflessione, così come di divertirsi con esse. Allo stesso tempo, basta fare un giro fra *post* e commenti dei vari *social media* per capire quanto l'apprendimento tradizionale sia sempre più inefficace e meno compreso. Insistere soltanto su di esso, in un mondo tecnocratico in cui i giovani sono bombardati da sollecitazioni sensoriali molto più accattivanti, non ha più alcuna ragione d'essere. Se, infine, come ormai sembra chiaro ai più (soprattutto nel mondo della scuola più progressista), è illogico distinguere ancora con severo snobismo fra cultura "alta" e "bassa", tanto vale guidare gli studenti nell'esplorazione della sempre meno profonda frontiera fra esse. Non di resa si parla, ma di adattamento a un contesto molto più influente di qualunque nostalgia. Di sicuro, non c'è salvezza della cultura "alta" nel preservarla dalla contaminazione: la stalla è aperta, i buoi sono già scappati.



Fra le varie discipline legittimate dall'insegnamento scolastico tradizionale, quale ha più bisogno di rinnovamento della Storia, sentita ed etichettata come noiosa e mnemonica? E quale miglior espediente del gioco per intaccare tale percezione? Un'esperienza ludica di simulazione strategica, se ben contestualizzata dal punto di vista storico, geografico, politico ed economico, può essere riletta a sua volta come ucronia: partendo da un dato momento "reale", e sempre assistito da un insegnante accorto che lo aiuti a selezionare gli adeguati criteri di plausibilità, lo studente può percorrere lo snodarsi di nuove possibilità, di svolte alternative, e toccare con mano la complessità delle scelte e delle variabili che si pongono da sempre sul cammino di chi attraversa la Storia. Al termine di questa personale *counterfactual history*, sarà possibile rivederne i passaggi, le, così da far emergere quella che dovrebbe essere la grande verità chiara a chiunque si occupi di interrogare il passato, sia esso uno storico professionista o un appassionato: nella Scelta del momento presente, in ultima analisi, nulla esiste di certo. Nella Storia del momento passato, d'altro canto, ciò che è avvenuto non è mai stato predeterminato[42].

Giuseppe Cilenti

[41] Cfr. Clive Thompson, *Why a Famous Counterfactual Historian Loves Making History With Games*, «Wired», 21/05/2007, https://www.wired.com/2007/05/gamefrontiers-0521/.
[42] Cfr. Gianfranco de Turris, *Postfazione. Tutti i futuri del mondo. Le ragioni del Possibile*, in R. Cowley (ed.), *Se la storia…* (trad. it.), cit., 310-314.